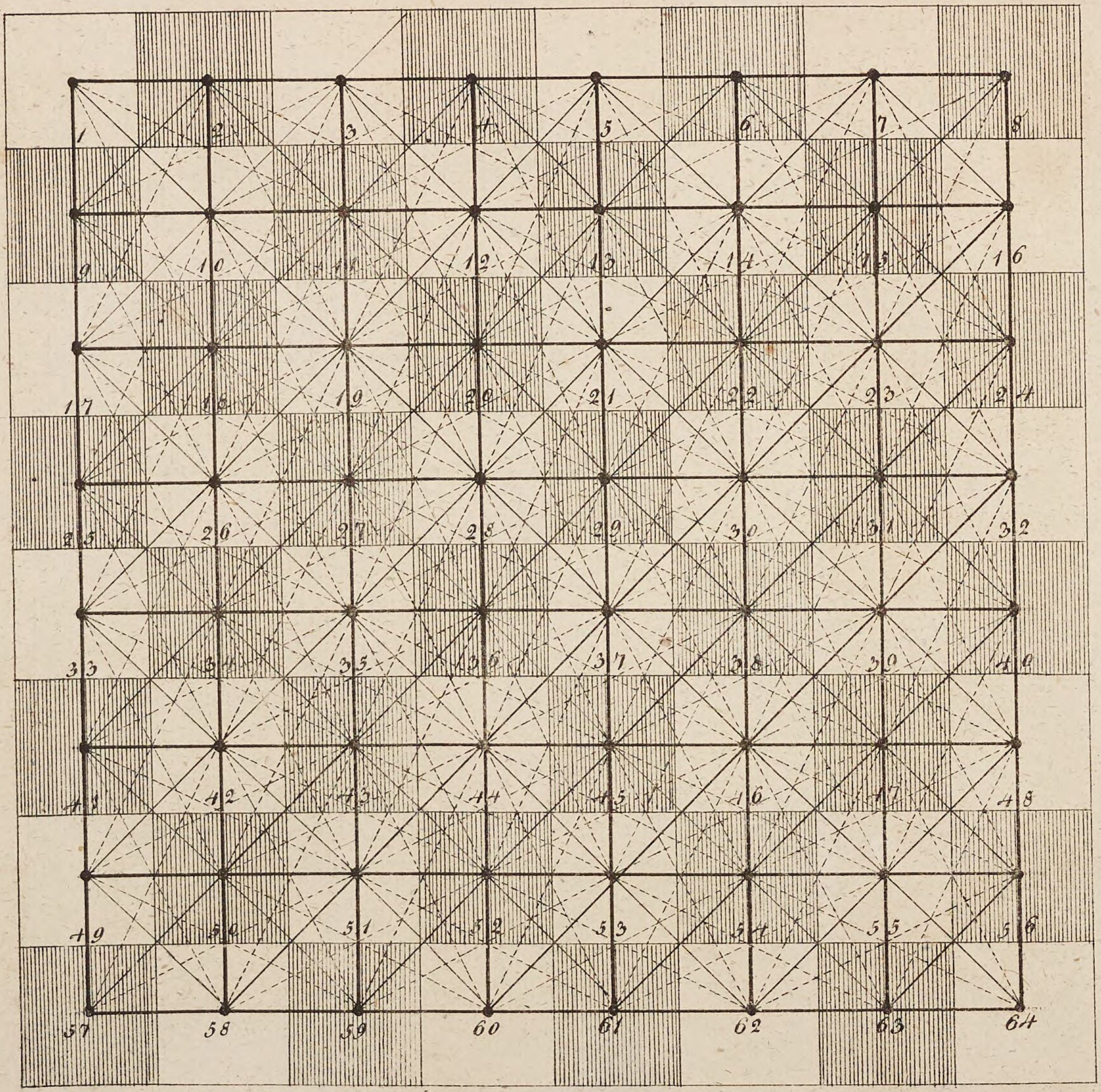
F. H.
Sed.
o.
18.

Recens. i. d. Leipz. Lit. Z. 1822 N. 99.

bekam 1827 einen neuen Titel.
mit München 1827 Joseph
Lindauersche Buchhandlung
(J. F. Sauer)

~~VII 475.~~

Ludw. 18. J. He


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64

Anweisung
zum
Schachspiel,
nebst
Critik desselben und Ideen
zu einem
neuen Schachspiel
welches von Maschinen nicht nachgeahmt werden kann.

Von
J. v. R.

Mit 1 Kupfer und 2 Holzschnitten.

München, 1820.
Bey Joseph Lindauer.

Staats-
Bibliothek
Bamberg

Erste Abtheilung.

Anweisung
zum
gewöhnlichen Schachspiel.

Einleitung.

Dieses Spiel einzig in der Schönheit und dem Reichthum seiner Combinationen verdient jedem Denker bekannt zu seyn, und indem ich etwas beitrage durch ein Aneinanderreihen des besten und neuesten, was über dasselbe geschrieben worden, das Studium desselben zu erleichtern, darf ich hoffen, den Schachliebhabern ein angenehmes Geschenk gemacht zu haben, auch wenn sie meinen Ketzereien der 2ten Abtheilung nicht beipflichten. Wenigstens hoffe ich, daß meine Gründe Entschuldigung verdienen.

Der Verfasser.

Das Schachspiel.

Fig. 1.

§. 1.

Man spielt dieses Spiel auf dem bekannten Dambrett mit 64 Feldern, in dem man die Figuren so in demselben aufstellt, daß der weiße König auf dem vierten schwarzen Feld von der rechten Seite her gezählt stehet, ihm stehet der schwarze auf dem Feld 60 gegen über, neben beiden auf 5 und 61 stehen ihre Königinnen aber jede auf ihrer Farbe.

Zur Seite des Königs und der Königin stehet ein Laufer, und neben beiden Laufern ein Sprung, und so neben jedem dieser Springer im Eckfeld ein Thurm. —

Vor jeder dieser Figuren stehet ein Bauer, welche so wie die Figuren, welche neben dem

König stehen ihre Namen, von dem König, als z. B. Königs-Laufer, Königs-Bauer u. s. w. erhalten, und eben dies gilt auch von jenen Figuren, welche neben der Königin stehen. —

Die Figur II. zeigt die ungefähre Gestalt dieser Figuren. —

§. 2.

Von dem Gang der Steine.

Der Gang der Steine wird durch Fig. II. am deutlichsten ausgedrückt. Die großen Punkte bezeichnen alle mögliche Standpunkte der Steine. Es sind die Mittelpunkte der 64 Felder. Wir bezeichnen die weißen Felder mit W die schwarzen mit S ferner den König mit K die Dame mit D den Laufer mit L, das Roß oder Springer mit R den Thurm mit T und die Pion oder Bauern mit P. Der Gang der PP wird durch die 8 dicken Linien, welche oben gegen unten den von dem Sitzpunkt des einen Spielers gegen den Sitzpunkt des andern fortlaufen, bezeichnet; sie gehen aber auf einem Zuge nicht weiter als bis zum nächsten Standpunkte, also von einem S Feld auf ein W und von einem W auf ein S. Wenn

aber die PP von ihrem ersten Standpunkt ausgehen, so dürfen sie zwey Schritte z. B. von S 56 auf S 40, statt W 45 gehen. —

In dem Falle, daß ein P vor einem feindlichen P vorbeiziehen müßte, stehet es dem feindlichen P frei, ihn im Vorbeigehen zu nehmen, z. B. wenn auf dem Felde 35 ein S P stünde, so dürfte der auf 50 postirte W P, nur mit Einwilligung seines Gegners bis 34 ziehen, d. i. wenn die weiße Partie diesen Zug machte, stünde es der S frei, ihn im Vorbeigehen zu nehmen, und ihren P auf das Feld 42 zu stellen, wenn sie es ihrem Spiele zuträglich hielt. Hieraus folgt, daß ein Pion einen andern neben oder vor sich stehenden Stein nicht schlagen kann, sondern nur jenen, der ihm links oder rechts in diagonaler Richtung entgegenstehet, nehmen darf, aber nicht muß, wie man überhaupt keine Figur schlagen muß, wenn es nicht vortheilhaft scheint. So kann der P auf 28, z. B. weder einen feindlichen auf 29, oder 27, oder 20 schlagen, wohl aber jenen auf 19 und 21 u. s. w. —

Der Sprung des R wird in eben der Figur durch punktirte Linien ausgedrückt. Man

setze, z. B. das R auf das Feld 1, so gehen die Sprünge folgendermaßen: 11 — 5. 15 — 21 — 31 — 46 — 63 — 53 — 59 — 49 — 34 — 17 — 2 u. s. w. — Daß man von jedem Feld anfangen kann, wo der Sprung immer stehen mag, ist vor sich klar.

Der Gang des Laufers gehet nach den dünnen Linien queer durch das ganze Brett vorwärts und rückwärts, z. B. der L auf dem Feld 62 kann in einem Zug auf seiner Farbe bis 17 gehen, indeß kann er nur so weit gehen, als ihn keine andere Figur daran hindert, oder er selbst nach dem Zweck des Spielers zu gehen bestimmt ist, so daß er also eben sowohl auf 53, 44, 35 und 26 hätte gesetzt werden können.

Der Gang des T ist durch dicke Linien bezeichnet, und er gehet wie die vier Seiten des Brettes senkrecht auf einander stehen, einen oder mehrere Schritte, nachdem er Hindernisse findet, oder es der Zweck des Spiels erfordert. So kann der T auf dem Feld 8 z. B. mit einem Zug bis 64, von dort bis 57, und von da nach 1, und mit einem vierten auf sein Feld 8 zurück u. s. w.

Eben so kann der Thurm 8 z. B. auf 24, von dort in einem Zuge nach 21, von dort in einem dritten nach 29, von dort in einem vierten nach 26, von dort in einem fünften nach 18, z. B. ziehen. — Der Gang der D, ist gleich dem Gange des T und des L, d. i. sie kann gehen, längst der dicken und längst der dünnen Linie, durch das ganze Brett, oder auch nur einen oder wenige Schritte, nie aber wie das R.

Der Gang des K, ist gleichfalls längst der dicken und längst der dünnen Linien, wie der Gang der D, nur mit dem wesentlichen Unterschiede, daß er mit einem Zug nicht weiter, als bis zum nächsten Standpunkt kommen kann. z. B. der W K auf dem Feld 61 kann, wenn er ziehen will, nur einem der zunächst um ihn gelegenen Standpunkte 60, 52, 53, 54 oder 62 wählen, und wenn er auf einem ringsum von andern Feldern umgebenen Felde stehet, so kann er auch auf 8 Standpunkte ziehen, z. B. wenn er auf dem Felde 55 stehet, so kann er nach 62, 54, 46, 47, 48, 56, 64, oder 63 rücken, und eben nach diesem Gang kann der König auch jeden Stein nehmen, den er unvertheidigt auf einem Felde findet, wo er hingehen kann, und sich auf dessen Platz stellen.

Dies Gesetz gilt von allen übrigen Figuren, wo die Figur hingehen kann, darf sie auch den unvertheidigten Stein nehmen, der das Feld beherrscht, welches ihren Gang hindert, jedoch darf sie nur auf dieses Feld gesetzt werden.

Kein Stein kann auf die Stelle eines der Steine des Gegners gesetzt werden, ohne denselben zu nehmen. Sollte ein Spieler aus Uebereilung oder Mißverständniß einen Hauptstein dahin gerückt haben, wo er offenbar ohne Ersatz genommen werden kann, so wird der Gegner seinem Mitspieler warnen, denn in diesem edlen Spiel ist es keine Ehre, auf solche Art über seinen Gegner zu siegen.

§. 3.

Vom Angreifen, Vertheidigen und Wegnehmen der Steine.

Aus dem oben angezeigten Gang der Figuren ist leicht zu folgern, wie der Stein des Gegners angegriffen, vertheidigt, oder genommen werden kann; und eben so wie man seine eigenen Steine vertheidigen kann, indem man nämlich das Feld, worauf der angegriffene

Stein, stehet mit seinen P P, oder anderen Figuren so in Verbindung bringt, daß der feindliche Stein, falls er nimmt wieder genommen werden kann, daß dies nur immer so geschehen muß, daß man dem Feinde Figuren von gleichem Werth entgegensetze, und zwar so vielmal, als der Stein von den Figuren des Gegners angegriffen ist, ist vor sich klar, denn sonst würde dem zuletzt Nehmenden eine Figur übrig bleiben.

Die folgenden Musterspiele werden dies in ein stärkeres Licht setzen.

§. 4.
Vom Werth der Steine.

Aus dem vorhin erklärten Gang der Steine folgt, daß die Dame den größten Werth unter den Figuren hat, indem sie im W wie im S Feld die Dienste des L und des T leistet. Hierauf folgen die T, welche auf jedem der 64 Felder gebraucht werden können, und daher beim Ausgange der Partie, wo nicht mehr viele Figuren auf dem Brett sind, von großem Nutzen sind.

Nach diesen folgen die L, welche jeder für sich nur auf der Hälfte der Felder vom Brette

und zwar jener von einer Farbe gebraucht werden können. Der L ist vom Anfang des Spieles von großem Nutzen, weil er nicht viele Hindernisse findet vorzurücken.

Nach dem L folgt das R, welches darinn einen Vorzug vor selben hat, weil mit ihm zwey, drey, ja vier Figuren zugleich angegriffen werden können, und es auf allen Feldern des Brettes zu brauchen ist.

Zu Anfang des Spiels leistet das R sehr gute Dienste aus obiger Ursache, sind aber wenige Figuren auf dem Brette, so vermindert sich auch sein Werth.

Die P P endlich sind im Schachspiel von großem Werthe und die Seele des Spiels, denn auf ihre gute oder schlechte Stellung gründet ein geschickter Gegner seinen Angriff, der meistens gelingt, wenn die P P das Eindringen seiner Figuren nicht mehr abwehren können.

Da endlich ein P, welcher bis auf die feindliche Linie des Königs vordringt, eine jede abgehende Figur, sogar die D ersetzt, so ist leicht abzusehen, wie viel darauf beruhet, die

P P zu schonen und so zu stellen, daß sie sich gegenseitig vertheidigen.

Vom Schach.

Wenn der König von einer Figur so angegriffen wird, daß er genommen werden könnte, so hat er Schach, kann er sich durch eine andere decken, oder aus dem Schach ziehen, oder gar die Figur, die ihm Schach bietet, nehmen, so ist die Gefahr vorüber, ist dies alles nicht, so ist der König matt.

Auch hierüber geben die Muster-Partieen die gehörige Erleiterung.

Vom Rochieren.

Wenn der König keine Figur mehr neben sich hat als den T, und sich zwey Schritte gegen diesen Thurm bewegt, und denselben auf die opponirte Seite neben sich setzt, so heißt man dies Rochieren.

Diese Bewegung wird immer von großem Nutzen seyn, den drohenden, oder schon eingeleiteten Angriffen des Gegners schnell zu entgehen, und zugleich einen Thurm gegen die Mitte des Brettes ins Spiel zu bringen. Beispiele erleitern auch dieses zur Genüge.

Nun noch einige allgemeine Regeln.

§. 5.

Allgemeine Regeln.

1) Man suche P in die Mitte zu bekommen, die der Gegner ohne Schaden nicht nehmen kann.

2) Suche man bald die Läufer und Springer herauszubringen, und zwar hinter die schon vorgerückten Bauern, doch müssen sie so gestellt werden, daß sie einander nicht den Weg versperren.

3) Bringe man auch die Königin an einen solchen Ort, wo sie beim Angriff oder Vertheidigung gleich bei der Hand ist.

4) Suche man sich in die Möglichkeit zu setzen, eine Rochseite wählen zu können.

5) Doch scheint es öfters dienlich zu seyn nicht so bald zu rochen, um den Gegner in der Ungewißheit zu lassen, auf welche Seite der Angriff zu lenken ist.

6) Wenn die Steine so stehen, daß sie zum Angriff sowohl, als zur Vertheidigung füglich gebraucht werden können, so ist der Zeitpunkt da, einen Angriffplan zu machen.

§. 6.

Regeln zum Angriff.

1) Man muß die Lage und Stellung des Gegners genau untersuchen. — Finden sich keine schwache Seiten, wo der Angriff geschehen könnte, so

2) Wage man einen Scheinangriff auf eine stärkere Seite (wozu die Springer die besten Dienste leisten). — Der Gegner wird suchen diese angegriffene Seite zu vertheidigen und giebt die schwächere Seite desto mehr blos.

3) Es ist sehr nützlich wenn man die Rochade des Gegners hindern kann, entweder durch Schachbieten, wo der König weichen muß, oder wo er durch Vorsetzung eines Steines eine eingeengte Stellung bekömmt.

4) Sehe man, welche Steine des Gegners sind unserem Vorhaben am meisten hinderlich? — und welche von unsern Steinen taugen am wenigsten zu unsern Vorhaben? und diese suche man abzutauschen.

5) Suche man ja sorgfältig, wenn der Angriff mit verbundenen Bauern geschieht, die noch von Thurm und Laufer unterstützt sind, (welches die wahre Angriffsart ist) zu vermei-

den, daß der Gegner nicht seine Bauern in diese hineindrängt, und so ihr Vorschreiten hemmt; in diesem Fall ist es zuweilen nützlich eine Figur für zwey, ja einen Bauern zu opfern.

§. 7.
Abwehrung des Angriffs.

Da aber der Gegner ebenfalls einen Angriffsplan haben wird, so suche man ihm auf folgende Art zuvor zu kommen.

1) Daß man mehrere Züge voraussehe, sie genau berechne.

2) Daß man auch den nächsten Zug des Gegners beurtheile. — Sollt er anders ziehen, als man vermuthet hatte, so ist zu überlegen, ob er nicht vielleicht einen andern Plan hat, als den man supponirte, findet sich dies aber nicht, so ist es ein Zeichen, daß der Gegner den Angriff, welchen man auf ihn macht, nicht gehörig würdigt, und ihm daher nicht entgegen arbeitet.

3) Daß man seine Angriffsstärke nicht in eine Gattung von Figuren setze; denn diese sucht der Gegner zu verwechseln, und der Angriff ist zu Ende.

4) Daß man keinen Zeitpunkt verliere; dies geschieht

a) Wenn man einen Stein angreift, welchen der Gegner vielleicht selbst weggezogen hätte, um ihn auf einen bessern Platz zu bringen.

b) Wenn man einen Stein vorwärts setzt, welchen der Gegner durch Vorrückung eines Bauern wegjagen kann, ohne daß man ihn auf einen vortheilhaften Platz setzen kann.

c) Wenn man ohne Nutzen Schach bietet.

d) Wenn man Steine nimmt, und dadurch denen des Gegners freies Spiel verschafft, welcher zuvor eingeengt war.

5) Daß man Zeit gewinnt. — Dies geschieht:

a) Wenn man zur rechten Zeit Bauern um Bauern, und Steine um Steine nimmt.

b) Wenn man, anstatt einen angebotenen Bauern zu nehmen, die Zeit lieber dazu anwendet, einem Stein freies Spiel zu verschaffen.

c) Wenn man, anstatt augenblicklich einen Vortheil zu benutzen, dessen man ohnedies gewiß genug ist, die Zeit dazu anwendet,

einem Stein Luft zu machen, dessen Gebrauch den entworfenen Plan desto sicherer macht.

d) Wenn man einen Zug machen kann, der zugleich zween Endzwecke erfüllt.

§. 8.

Besondere Berücksichtigungen beim Gebrauch der Figur.

I. Der König.

Man muß nie den König oder die Königin der Gefahr eines doppelten oder auch verdeckten Schaches ausgesetzt lassen.

2) Es ist gefährlich, wenn die Königin noch im Spiel ist, den König von seinen Bauern zu entblößen, oder ihn gar in's Spiel zu bringen, daher ist es oft sehr vortheilhaft. —

3) Wenn man mehrere verbundene Bauern auf der Königsseite hat, die Königin zu wechseln, dann kann der König mit seinen Bauern ins Feld.

4) Gegen Ende des Spiels ist der König einer der besten Steine, der hauptsächlich vorrücken, und mitspielen muß.

II. Die Königin.

1) Ueberhaupt steht die Königin auf der 2ten Linie des Schachbrettes am besten, um die auf dieser Linie stehenden Bauern zu decken, jedoch muß sie den übrigen Steinen nicht im Wege stehen.

2) Man muß sich hüten einen Bauern, und selbst eine Figur mit der Königin zu schlagen, wenn sie durch diesen Zug zu weit entfernt und daher zum Angriff oder Vertheidigung unbrauchbar ist.

3) Wenn die feindliche Königin in das Spiel einfallen will, muß man ihr die eigene entgegensetzen.

4) Wenn man den Angriff hat, muß man zu berechnen suchen, ob man nicht mit der Königin einen doppelten Schach bieten, und nachdem man allen möglichen Vortheil aus diesem Schach gezogen, sie im Nothfall zur eigenen Vertheidigung zurückziehen könne.

5) Wenn man im Vortheil ist, muß man die Königin abzutauschen suchen.

III. Die Laufer.

1) Die Laufer leisten die besten Dienste, hintern den vorgerückten Bauern, die den Angriff machen.

2) Die Laufer muß man suchen auf jene Seite zu bringen, wo der Gegner nicht hingerückt hat, weil sie dann, da sie auf den feindlichen König zielen, mehr gefährlich sind.

3) Der Laufer des Königs wird der Angriffslaufer genannt, weil ihm sein Gang natürlicherweise die Richtung gegen den feindlichen König giebt, wenn dieser nemlich auf seine Thurmseite gebracht wird d. i. gerocht hat. — Man muß ihm den Laufer der Königin entgegensetzen.

4) Wenn man zu Ende mehr verbundene Bauern hat, so leisten die Laufer große Dienste sie zur Dame zu bringen.

5) Man muß also manchmal trachten, dem Gegner einen Laufer selbst gegen einen Thurm abzutauschen.

IV. Die Springer.

1) Man muß so viel als möglich die Springer nicht eher herausbringen, als bis die Bauern der Laufer 2 Schritt vorgerückt sind.

2) Vorzüglich nützlich sind die Springer falsche Angriffe zu machen.

3) Und meistens unüberwindlich, wenn man sie beide so stellt daß sie sich gegenseitig decken

und von der Dame unterstützt sind, aber nur unter der Bedingung, daß noch viele Figuren auf dem Brett sind.

4) Sehr gefährlich ist dem Gegner auch ein Springer, welcher von einem Bauer unterstützt ist, und von keinem feindlichen Pion mehr angegriffen werden kann.

5) Endlich leistet ein Springer auch sehr gute Dienste, um gegen dem Ende des Spiels, die feindlichen Pions aufzuheben, und den eigenen Luft zu machen.

V. Von den Thürmen.

1) Den Thürmen muß man eine freie wechselseitige Unterstützung verschaffen. Meistens ist es gut sie auf Linien zu bringen, wo ihnen keine Bauern mehr entgegenstehen.

2) Man muß sie zuerst in das Spiel des Gegners eindringen lassen, und selten Thurm mit Thurm schlagen, sondern lieber einen Thurm mit dem andern unterstützen.

VI. Von den Bauern.

1) Mittelbauern muß man zu unterstützen und zu erhalten wissen, die sie entscheiden viel zum Gewinn der Partie.

2) Den Bauern des feindlichen Königs muß man zu bekommen suchen.

3) Angebotene Bauern muß man selten nehmen, sondern den eigenen vorrücken, oder nehmen lassen, wenn man wieder mit einem Bauern nehmen kann.

4) Wenn die zwey Bauern des Königs und der Königin auf dem 4ten Felde von selben abstehen, so müssen sie ohne Noth nicht weiter vorgerückt werden.

5) Ein Doppelbauer*) ist nur dann schädlich, wenn er neben sich keinen andern zur Unterstützung hat.

6) Man kann öfters und besonders einen einzelnen Bauern (wenn er kein Freibauer **) ist) preiß geben, um alsdann einen andern zur Unterstützungl vorrücken zu können.

§. 9.

Gesetze, welche veränderlich sind.

1) Man ist nicht verbunden der Königin Schach anzugeben.

*) Einen Doppelbauern nennt man zwei hintereinander stehende Pions.

**) Ein Freibauer ist ein solcher, welcher keinen feindlichen Bauer mehr gegen sich hat.

2) Es ist erlaubt den feindlichen König ganz von seinen Steinen zu entblößen und dann matt zu machen.

3) Wenn der König nicht mehr ziehen kann, ohne angegriffen zu seyn, auf seinem Platz aber nicht angegriffen ist, und doch ziehen muß, so ist er patt, und die Partie ist unentschieden.

§. 10.

Muster-Partien.

Die folgenden Partien sind in soweit unterrichtend, als die weiße Partie durchaus mit Consequenz spielt, und so immer Sieger bleibt, und auf solche Spiele scheinen die Maschinen berechnet zu seyn.

Allein die Möglichkeit, daß der Gegner bei der ungeheuren Zahl von Veränderungen anders spielt, als diese Partien ihn spielen lassen, macht sie dem Anfänger ganz unnütz, und weit besser wird er dabei fahren, wenn er immer mit angestrengter Aufmerksamkeit, die Regeln beobachtet, welche die vorhergehenden §§. enthalten, allein einige anzuführen mögen ihn nur in Hinsicht, die Art zu zeigen, wie die Steine

sich gegenseitig decken und angreifen, immer nützlich seyn, und zur Vorübung dienen.

Nicht so ist es mit den Endpartien, wo wenige Figuren auf dem Brett sind und der kürzeste Weg, den Matt zu geben, auf eine meistens sehr sinnreiche Art gezeigt wird, auf welche mancher nicht so leicht ohne große Uebung und vielem Scharfsinn verfallen würde. Diese sind für den Anfänger wirklich von großem Nutzen.

Erste Muster-Partie.

Nachdem die Steine nach der gegebenen Anweisung gehörig aufgestellt worden, werden die Steine von den Nummern des Brettes, auf welchem sie stehen, auf jene gesetzt, welche die Anweisung anzeigt, indem W. die weißen, und S. die schwarzen Steine (Se) anzeigen.

Man ziehe also W 53—37. S 13—29. (nach §. 5.) hierauf W 62—35. S 6—27. W 51—43. S 7—22. W 52—36. S 29—36. W 43—36. (§. II.) S 27—18. W 58—43. S 5—7. und 8—6. (Rochirt) W 63—53. S 11—19. W 35—44. S. 12—28. W 37—29. S 22—5. W 59—45. S 14—22. W 60—52. S 22—29.

W 36—29. S 3—21. W 53—38. S 4—13. W 45—18. S 9—18. W 61—63 und 64—62. (Rokirt) S 2—12. W 38—21. S 13—21. W 54—35. S 5—11. W 57—61. S 15—23. W 56—48. S 28—36. W 43—37. S 16—24. W 50—42. S 18—26. W 55—39. S 11—28. W 37—47. S 28—45. W 61—45. S 36—45. W 52—45. S 1—49. W 62—61. S 21—42. W 45—36. S 42—21. W 38—30. S 23—30. W 39—30. S 21—28. W 36—28. S 19—28. W 44—26. S 12—18. W 30—22. S 49—50. W 26—44. S 7—14. W 44—30. S 18—35. W 47—32. S 6—7. + (der schwarze giebt Schach, welches wir mit + bezeichnen, so wie Schachmatt mit $\overline{+}$).

W 30—39. S 35—52. W 29—21. + (Schach) S 14—23. W 22—14. S 7—6, W 32—38. +, S 23—15. W 39—32. S 50—49. W 21—13. S 49—1. W 38—21 +. S 15—22. W 21—6. S 22—31. W 13—5. S 1—5. W 14—5. S 31—40. W 5—21. S 40—31. W 21—29 +. S 31—40. W 6—23 +. S 40—48. W 29—56 $\overline{+}$.

II. Muster-Partie.

W 53—37. S 13—29. W 62—35. S 11—19. W 52—36. S 29—36. W 60—36. S 12—20. W 54—38. S 3—21. W 35—44. S 20—28. W 37—29. S 19—27. W 36—54. S 2—19. W 51—43. S 15—23. W 56—48. S 16—32. W 55—47. S 7—24. W 63—46. S 6—13. W 49—33. S 24—30. W 61—62. S 32—40. W 47—39. S 30—47 +. W 62—55. S 47—64. W 55—64. S 4—12. W 54—63. S 9—25. W 59—45. S 10—18. W 58—41. S 5—3 und 1—4 (Rokirt) W 44—17 +. S 3—11. W 41—51. S 4—1. W 17—26. S 12—4. W 50—34. S 4—6. W 34—27. S 18—27. W 46—52. S 27—35. W 52—46. S 14—22. W 45—18. +. S 11—10. W 26—19 +. S 10—9. W 51—36 +. S 19—12. W 38—30. S 21—7. W 29—21 +. S 12—5. W 36—26. S. 13—20. W 63—36. — Die weiße Partie ist nun so weit im Vortheil, daß dem Anfänger die Beendigung derselben überlassen werden kann.

III. Musterspiel.

S 13—23. W 53—37. S 7—22. W 52—44. S 6—27. W 54—38. (§. 5.) S 12—20. W 51—43. S 29—38. W 59—38. S 3—39. W 63—46. S 2—12. W 34—36. S 27—18. W 62—44. S 4—13. W 60—53. S 5—7 und 8—6. (Rochirt). W 58—52. S 22—32. W 53—45. S 32—38. W 45—38. S 39—46. W 55—46. S 14—30. W 38—47. S 30—37. W 46—37. S 6—22. W 56—40. S 1—6. W 61—59 und 57—60 (Rochirt). S 11—27. W 37—26. S 20—29. W 36—28. S 18—11. W 52—37. S 22—46. W 47—55. S 13—14. W 37—31. S 14—38 +. W 59—58. S 46—44. W 60—44. S 38—30. W 55—37. S 30—37. W 31—37. S 6—38. W 37—31. S 27—35. W 44—47. S 12—27. W 31—21. S 27—21. W 28—21. S 38—22. W 64—60. S 22—21. W 60—12. Nun ist die schwarze Partie am Zug, und die Stellung der weißen so vortheilhaft, daß sich der Anfänger üben kann sie zu gewinnen.

Nun noch etwas über das Spiel, welches man Gambit nennt.

Ein Gambit wird ein solches Spiel genannt, bei welchem diejenige Partie, welche das Spiel anfangt, auf ihrem zweiten Zug den P, der vor dem zunächst dem R stehenden L stehet, also bei der W Parthie den P 54, und bei der schwarzen Parthie den P 14 zwei Schritt vorrückt, und ihn also dem P des Gegners, der bei dem ersten Zug auf der Linie des K zwei Schritte vorgezogeu wurde, preiß giebt.

Durch diese Aufopferung eines P gewinnt die preißgebende Partie für ihre PP die Mitte des Schachbrettes und das Vergnügen des Angriffs. Der Gegner mag nun den P nehmen oder nicht. Im erstern Falle, welcher der gewöhnlichste ist, heißt jener P, der den P des L genommen hat, im Verfolg des Spiels, der Pion des Gambits.

Es giebt auch ein Gambit, wobei auf dem ersten Zug der P auf der Linie der D, und auf dem zweiten der P auf der Linie des L, der zunächst der Dame steht, gezogen werden. Man nennt diesen den Gambit von der Dame oder von Alleppo. Da diese Gambit-Spiele keinen sonderlichen Vortheil gewähren, wenn der Gegner gewandt ist, so ist es unnöthig hier Musterspiele anzuführen, wel-

che, wie schon oben erinnert wurde, so vielen Veränderungen unterworfen sind, daß sie der gewandteste Spieler nur selten benützen kann.

Häufig vorkommend, und wenig Veränderungen unterworfen, und daher sehr nützlich sind folgende Muster für Endparthienspiele.

I.

Schachmatt des Laufers und Thurms gegen den Thurm.

Stellung der Steine.

W Partie. K 21. L 29. T 27.

S Partie. K 5. T 12.

Es ist zu bemerken, daß diese Stellung gerade noch die vortheilhafteste für die S Partie ist.

W 27—3 +. S 12—4. W 3—11. S 4—5. W 11—10. S 52—60. W 10—15* S 60—62. W 29—47** S 5—6. W 15—39. S 6—5. W 39—35*** S 62—60. W 47—40. S 5—6. W 40—22. S 60—61 +. W 22—29. S 6—7. W 35—40.

Die S Partie spiele was sie wolle, so giebt der T im folgenden Zug auf dem Feld 8 +.

II.

Erste Veränderung des Schachmatt des Laufers und des Thurms gegen den Thurm.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zug.

W Partie K 21. L 28. T 15.

S Partie K 5. T 60.

S 5—6. W 15—16. S 60—63. W 16—11. S 63—23 +. W 29—22. S 6—7. W 11 —3 +. S 7—16. W 3—8 ┼.

III.

Zweite Veränderung des Schachmatts, des Laufers und des Thurms gegen den Thurm.

Stellung der Steine vor dem mit zwei Sternchen bezeichneten Zug.

W Partie K 21. L 47. T 15.

S Partie K 5. T 62.

S 62—46. W 47—20. S 46—45. + W 20 —29. S 45—46. W 15—13 +. S 5—4. W 13—10.

Da der S T, wegen dem W L nicht nach 43 ziehen kann, so ziehe die S Partie was sie sonst wolle, so giebt der W T auf dem Feld 2 ┼

IV.

Dritte Veränderung des Schachmatts, des Laufers und des Thurms gegen den Thurm.

Stellung der Steine vor dem mit drei Sternchen bemerkten Zug.

W Partie K 21. L 47. T 35.

S Partie K 5. T 62.

S 5—6. W 47—29. S 6—7. W 35—40. und im folgenden Zug der weißen Partie erfolgt von Seite des L auf dem Feld 8 ╪.

V.

Schachmatt vom Laufer und Röschen.

Stellung der Steine.

W Partie K 37. L 62. R. 58.

S Partie K22.

W 62—35. S 22—33. W 37—38. S 23—22. W 58—43. S 22—23. W 43—37. S 23—24. W 38—30. S 24—16.

Wenn der S K, statt nach 16, nach 32 gezogen hätte, so müßte ihm der L auf dem Feld 53 + geben, und das ╪ würde nach wenigen Zügen folgen.

W 30—22. S 16—8. W 37—20. S 8—16. W 20—14. S 16—7. W 35—44. S 7—6. W 44—16. S 6—5. W 14—29* S 5—6. W 29—12. + S 6—5. W 22—21. R 5—4. W 21—20. S 4—5. W 16—23 +. S 5—4. W 23—14. S 4—3. W 12—27. S 3—4. W 27—10 +. S 4—3. W 20—19. S 3—2. W 19—18. S 2—3. W 14—21 +. S 3—2. W 21—12. S 2—1. W 10—27. S 1—2. W 27—17 +. S 2—á. W 12—19 $\overline{+}$.

VI.

Veränderung des Schachmatts vom Laufer und Rößchen.

Stellung der Steine vor dem mit einem Sternchen bezeichneten Zuge.

W Partie K 22. L 16. R 29.

L Partie K 5.

S 5—4.

Der König zieht also auf das Feld seiner D anstatt daß er im obigen Spiele nach dem Felde seines Laufers gezogen ist.

W 22—21. S 4—11. W 29—12. S 11—19. W 16—44. S 19—11. W 44—37.

S 11—14. W 21—20. S 4—5. W 37 —23 +. S 5—4. W 23—14. S 4—3. W 12—27.

Nun ist das Spiel vom 17ten Zug an dasselbe, wie vor der 2ten Veränderung.

VII.

Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Laufer, das gewonnen wird.

Stellung der Steine.

W Partie K. 37. T 60. p 36.
S Partie K 21. L 11.
W 60—57.

Wenn die weiße Partie, statt dieses Zuges, mit ihrem P Schach gegeben hätte, so würde der Gegner sein Spiel so geordnet haben, daß er es nicht verloren haben würde, wie im nachfolgenden Spiel gezeigt wird.

S 11—2. W 57—17 +. S 2—20. W 17 —18. S 21—12. W 37—28. S 20—47. W 18—10 +. S 47—11. W 10—9. S 12—3. W 28—19 etc.

In dieser Stellung muß die W Partie gewinnen, es seye daß ihr P vorrückt, oder daß sie den feindlichen L in die Enge treibt.

VIII.

Spiel eines Thurms und Pions gegen einen Laufer, das nicht gewonnen wird.

Dieselbe Stellung der Steine, wie im vorigen Spiel.

W 36—28 +. S 21—12. W 37—36. S 11—47. W 60—57. S 47—38. W 57—9 +. S 12—20.

Hätte die S Partie das + mit ihrem L gegeben, so hätte sie das Spiel verloren, indem der W K nach 27 gezogen wäre.

W 36—37. S 38—47.

Hätte die S Partie ihren L einen Schritt weiter nach 56 gezogen, so hätte sie abermals das Spiel verloren, wenn der T nach 15 gerückt wäre.

W 9—15. S 47—61. W 15—23 +. S 20—12. W 28—20. S 12—19.

Hätte die S Partie statt dieses Zuges ihren P Preiß gegeben, denn mit dem K kann sie nicht ziehen, sonst nimmt der L den P; der T kann aus seiner Direktions-Linie auch nicht weichen, sonst ist der P gleichfalls verloren, und zieht der T in seiner Direktions-Linie nach

22 oder 24, so thut der L des nemliche, und ziehet gegen 27 oder 41, und so wäre das Spiel remise.

S 19 — 12. W 29 — 28. S 12 — 11.

Wenn man nur einen L gegen einen T übrig hat, so muß man seinen K, so geschwind als möglich nach einem Eckfeld des Schachbrettes führen, das von der entgegengesetzten Farbe, der Felder ist, auf welchen sein L wandelt. Diese ist die einzige Stelle, wo man sicher ist, daß das Spiel vom Gegner nicht gewonnen werden kann.

IX.

Schachmatt von einem Thurm.

Stellung der Steine.

W K 37. T 64.

S K 21.

W 64 — 24 +. S 21 — 13. W 37 — 29. S 13 — 12. W 24 — 23. S 12 — 11. W 29 — 28. S 11 — 10. W 28 — 27. S 10 — 9. W 27 — 26. S 9 — 10. W 23 — 15 +. S 10 — 3. W 26 — 19. S 3 — 4. W 15 — 9. S 4 — 5. W 19 — 20. S 5 — 6. W 20 — 21. S 6 — 7. W 21 — 22. S 7 — 8. W 22 — 23. S 8 — 7. W 9 — 1 $\overline{+}$.

X.

Spiel einer Dame gegen einen Thurm und Pion, das gewonnen wird.

Stellung der Steine.

W K 38. D 44.
S K 13. T 29. P 20.

Stünde dieser P, auf seinem 1sten Felde 12, so könnte dieses Spiel nicht gewonnen und nicht verloren werden.
W 44— 16 +. S 13—21.

Die Vertheidigung der S Partie besteht hauptsächlich darin, daß sie den W K nicht erlaubt näher zu kommen, wozu ihr Thurm die besten Dienste leistet, weil dieser innerhalb seiner beiden Direktionslinien nach 32 und nach 61 den W K einschließt.

W 16—7 +. S 21—13. W 7—3. S 29—27. W 3—10 +. S 13—21. W 10—15. S 27—29. W 15—11.

Dieser Zug entscheidet den Gewinn des Spiels, dessen Beendigung wir hiemit dem Anfänger zur Uebung überlassen wollen.

XI.

Spiel einer Dame gegen einen Thurm und Pion, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine.

W K 28. D 42.

S K 4. T 21. P 12.

W 42 — 2 +. S 4 — 13. W 2 — 7. S 21 — 22. W 28 — 29. S 22 — 21 +. W 29 — 28. etc.

Da die W D, weder den S K, noch den P im Rücken angreifen kann; so muß das Spiel eingestellt werden.

Schlüßlich wollen wir eine sehr schöne Endpartie anführen, nemlich:

XII.

Spiel einer Dame gegen einen Pion, das nicht gewonnen wird.

Stellung der Steine.

W K 35. D 53.

S K 63. P 54.

W 53 — 39 +. S 63 — 56. W 39 — 46. S 56 — 63. W 46 — 47 +. S 63 — 64.

Im vorhergehenden Spiele nöthigt die W Partie den feindlichen König sich vor sei=

nem P zu stellen, in diesem Spiel aber kann er den P aufopfern, weil das Spiel matt, und also nicht gewonnen würde.

Bemerkungen über die Endungen der Spiele.

Ein Piohn allein kann nicht gewinnen wenn sich ihm der feindliche K gerade entgegen setzt. — Ein einzelner P kann gewinnen, wenn sich der K vor dem P befindet. — Zwey P gegen einen, müssen beinahe in allen Fällen gewinnen, allein der, welcher zwey P hat, muß sich hüten, einen davon gegen den Pion seines Gegners abzutauschen. — Ein P und ein Hauptstein müssen in allen Fällen gewinnen, nur die P vor den T ausgenommen, es seye denn daß ein L das Eckfeld, wo der P zur Dame gehen kann, beschützt.

Zwey R allein können nicht matt machen, aber zwey L.

Ein T gegen ein R kann nicht matt machen. Ein T gegen einen Laufer eben so.

Ein T gegen einen T und ein R macht das Spiel ebenfalls nicht gewinnen.

Ein T und ein L gegen eine Dame bringt das Spiel ebenfalls nicht zu Ende.

Eben so ein T und ein R gegen eine D.

Eine D gegen einen L und ein R kann gewinnen.

Ein T gegen einen L und zwey P macht das Spiel nicht gewinnen, eben so ein T gegen ein R und zwey P, weil man in beiden letzten Spielarten den, der den T hat, nicht verhindern kann, diesen gegen die beiden Pion abzutauschen.

Eine D gegen einen T, und zwey P, macht das Spiel remiße.

Nun noch einen §. über die Kriegslisten im Schachspiel.

§. 11.

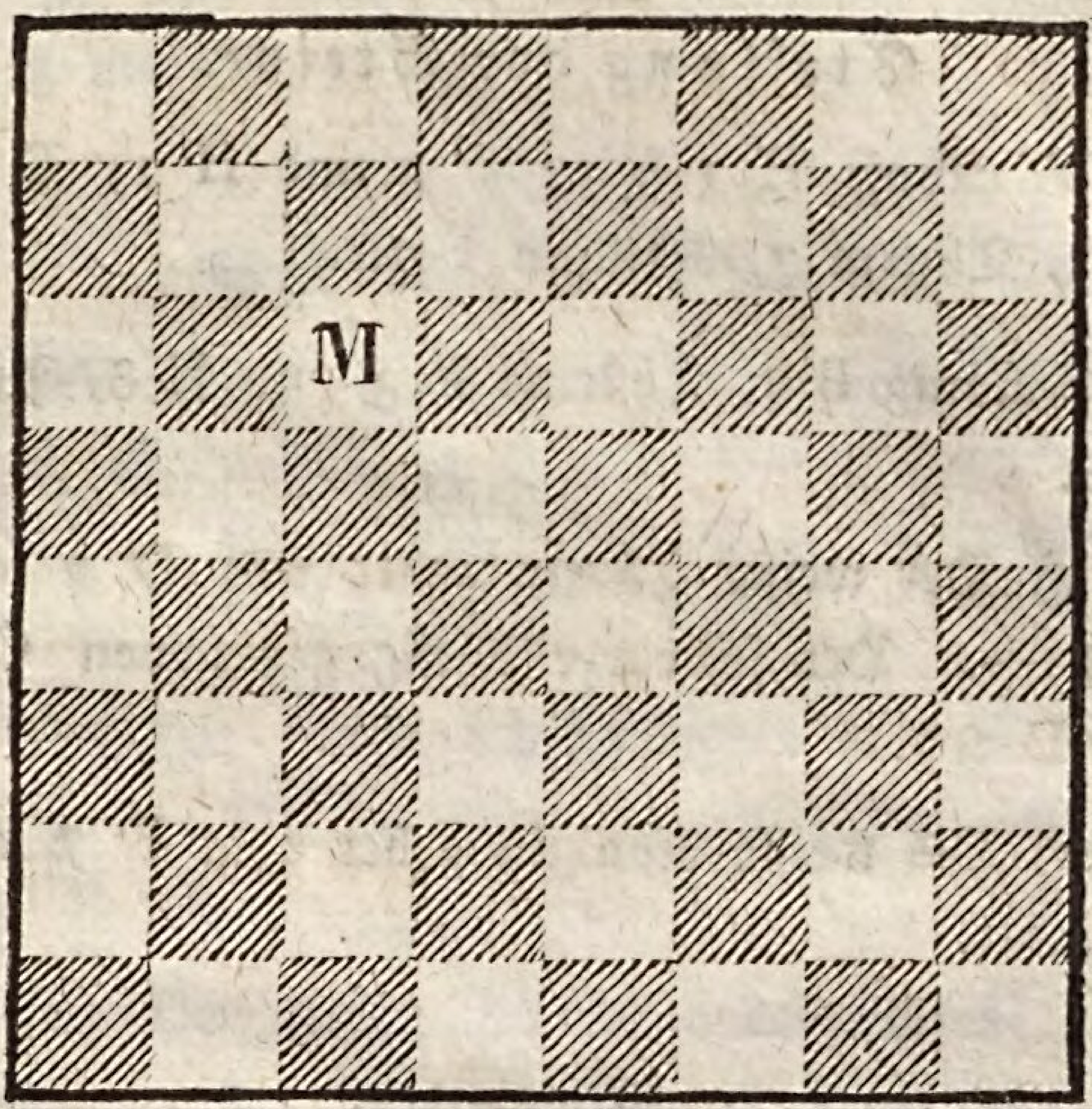
Kriegslisten im Schachspiel.

Wir wollen zur Vereinfachung der Sache, das Brett nach Figur 2 bezeichnen, so also daß das Feld M, C 6 heißt u. s. w.

Schlägt ein Stein den andern, so gebrauchen wir ein * zur Bezeichnung.

Fig. 2.

8
7
6
5
4
3
2
1



A B C D E F G H

Nro. 1.

Stellung der Steine.

W König F 5. Sprung E 5, Pion F 3. Königin D 3 und Thurm C 8. S König D 5. Pion D 6, Königin E 2, Thurm A 4.

1) Die weiße Königin geht von C 3 auf C 5 + der schwarze Bauer gehet von D 6 auf C 5 * (schlägt).

2) Der weiße Thurm geht von C 8 auf D 8 matt.

Nro. 2.

Stellung der Steine.

W König H 1 Pion G 2 und H 2, D 5, C 6, Thurm 7, Königin F 7.

S König B 8, Thürme F 8 und H 8, Pion E 5.

1) Der weiße Thurm gehet von D 7 auf D 8 +. Der schwarze König gehet von C 8 auf D 8*.

2) Die weiße Königin gehet vom F 7 auf D matt.

Nro. 3.

Stellung der Steine.

W König H 2. Pion F 2, G 3, H 3, Sprung G 5, Königin H 4.

S König H 8, Pion H 7, G 7. Thurm G 8, Königin G 6.

1) Die weiße Königin gehet von H 4 auf H 7*+.

Die schwarze Königin gehet von G 6 auf H 7*. Der weiße Sprung gehet von G 5 auf F 7matt.

3) Der weiße Thurm geht von B 8 auf A 8 matt.

Nro. 6.

Stellung der Steine.

W König G 1, Pion G 3, und F 2, und C 6, Sprung D 5, Thurm C 7, Laufer A 6. S König A 8, Pion A 7, E 2, Laufer F 3, Thürm B 8 und H 5.

1) Der weiße Läufer gehet von A 6 auf B 7 +. Der schwarze Thurm gehet von B 8 auf B 7*.

2) Der weiße Thurm gehet von C 7 auf C 8 +, der schwarze Thurm gehet von B 7 auf B 8.

3) Der weiße Sprung gehet von D 5 auf C 7 matt.

Nro 7.

Stellung der Steine.

W König F 1, Pion C 2, D 5, und F 3, Königin C 4, Sprung D 4, Laufer E 4.

S König A 8, Pion A 5, B 7, C 7, Sprung B 4, Laufer D 6, Königin H 2, Thurm D 2.

Nro. 4.

Stellung der Steine.

W König E1, Thurm B 1, Sprung B 5, Pion C 4, E 6, Thurm E 7.

S König C 6, Laufer B 6, Pion D 6 und E 3. Thürme D 2 und H 2.

1) Der weiße Thurm gehet von E 7 auf C 7 +. Der schwarze Laufer gehet von B 6 auf C 7*.

2) Der weiße Springer gehet von B 5 auf A 7 matt.

Nro. 5.

Stellung der Steine.

W König A 2, Königin F 3, Thurm B 8, Sprung D 5.

S König A 4, Königin C 1, Thurm C 4, Laufer B 5, Pion A 6.

1) Die weiße Königin gehet von F 3 auf B 3 +, der schwarze König geht von A 4 auf A 5.

2) Die weiße Königin geht von B 3 auf B 5*+. Der schwarze Bauer geht von A 6 auf B 5*.

1) Die weiße Königin gehet von C 4 auf A 6 + der schwarze Sprung geht von B 4 auf A 6*.

2) Der weiße Laufer geht von E 4 auf B 7* +. Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.

3) Der weiße Sprung geht von D 4 auf C 6 matt.

Nro. 8.

Stellung der Steine.

W König D 8, Laufer C 3, Springer D 3 und D 4, Pion F 4.

S König D 6, Laufer C 6, Pion E 6, und F 5, Thurm F 7, und Sprung D 5.

1) Der weiße Springer gehet von D 4 auf F 5* +. Der schwarze Bauer gehet von E 6 auf F 5*.

2) Der weiße Laufer geht von C 3 auf E 5 +. Der schwarze König gehet von D 6 auf E 6.

3) Der weiße Sprung gehet von D 3 auf C 5 matt.

Nro. 9.

Stellung der Steine.

W König H 1, Laufer G 2, Königin E 4, Sprung F 8.

S König H 8, Königin C 3, Sprung F 6, Pion G 7, H 6.

1) Die weiße Königin stehet von E 4 auf H 7 +. Der schwarze Sprung von F 6 auf H 7 *.

2) Der weiße Springer geht von F 8 auf G 6 +. Der schwarze König geht von H 8 auf G 8.

3) Der weiße Läufer von G 2 auf D 5 matt.

Nro. 9.

Stellung der Steine.

W König G 1, Königin B 3, Pion F 2, Läufer E 2, Sprung E 5.

S König E 8 Königin H 4, Pions C 7, F 7, G 4, Läufer D 7, Thürme C 8 u. H 8.

1) Die weiße Königin von B 3 auf F 7 * +. Der schwarze König von E 8 auf D 8.

2) Die weiße Königin von F 7 auf D 7 * +. Der schwarze Sprung von F 6 auf D 7.

Der weiße Sprung von E 5 auf F 7 matt.

Nro. 11.

Stellung der Steine.

W König G 1, Laufer H 1, Pions C 4, C 5, A 6, B 7, Springer C 3, D 6.

S König A 7, Laufer E 8, Springer A 5, und E 3, Pions F 4, G 3, H 3.

1) Der weiße Sprung geht von C 3 auf B 5 *

2) Der weiße Sprung von D 6 auf B 5 * +. der schwarze König von A 7 auf A 6*

3) Der weiße Bauer geht von B 7 auf B 8, fordert einen Springer und giebt matt.

Nro. 12.

Stellung der Steine.

W König C 1, Laufer B 3, D 2, Königin G 2, Pion C 2, Thurm G 6.

S König H 5, Laufer H 4 und E 6, Königin E 5, Pions G 7 und H 6.

1) Die weiße Königin geht von G 2 auf G 4 +. Der schwarze Läufer von E 6 auf G 4*.

2) Der weiße Thurm geht von G 6 auf H 6* +. Der schwarze Bauer von G 7 auf H 6*.

3) Der weiße Läufer von B 3 auf F 7 matt.

Nro. 13.

Stellung der Steine.

W König E 1. Thürme F 1, B 7, Sprung E 6, Pion G 6.

S König H 8, Thurm G 2, und A 2, Springer F 6 und G 8, Pion B 3.

1) Der weiße Thurm von F 1 auf H 1 +. Der schwarze Thurm von G 2 auf H 2.

2) Der weiße Thurm von B 6 auf H 7 +. Der schwarze Thurm von H 2 auf H 7* (oder Springer von F 5 auf H 7. *)

3) Der weiße Bauer von G 6 auf G 7 matt.

Nro. 14.

Stellung der Steine.

W König G 1, Thurm B 1, Königin A 4, Pion E 2, G 2, Sprung C 5.

S König D 8, Thurm E 8, Springer D 6 und F 8, Laufer F 5, Königin H 5. Pions G 3, E 7, und C 7.

1) Der weiße Thurm geht von B 1 auf B 8 +. Der schwarze Läufer von F 5 auf C 8.

2) Die weiße Königin von A 4 auf D 7* Der schwarze Läufer von F 8 auf D 7 +.

(Wenn aber der schwarze Sprung von D 5 auf C 8 geht, so ist es nicht matt).

Nro. 15.

Stellung der Steine.

W König A 3, Laufer A 5, Pions B 2, C 7, Thurm C 1.

S König A 7, Pions A 6, B 7, Laufer B 5, und Königin D 5.

1) Der weiße Laufer von A 5 auf B 6 +. Der schwarze König von A 7 auf B 6*.

2) Der weiße Bauer von C 7 auf C 8, und fordert den Springer +. Der schwarze König geht von B 6 auf A 5.

3) Der weiße Bauer von B 2 auf B 4 matt.

Veränderung Nro. 16.

1) Der weiße Läufer geht von A 5 auf B 6 +. Der schwarze König von A 7 auf A 8.

2) Der weiße Bauer von C 7 auf C 8 wird zur Königin und giebt matt.

Nro 17.

Stellung der Steine.

W König F 7. Sprung F 2, Thürme D 1, und F 1, Pion G 3.

S König E 5, Pions E 4 und D 6, Thürme A 6 und G 6. Sprung H 7.

1) Der weiße Sprung von D 2 auf G 4 +. Der schwarze Thurm von G 6 auf G 4*.

2) Der weiße Thurm von F 1 auf F 5 +. Der schwarze König von E 5 auf F 5*.

3) Der weiße Thurm von D 1 auf D 5 matt.

Nro. 18.

Stellung der Steine.

W König D 5. Thurm E 4.

S König B 1, Pion A 3.

1) Der weiße König geht von D 5 auf C 4. Der schwarze Bauer von A 3 auf A 2.

2) Der weiße König von C 4 auf B 3. Der schwarze Bauer von A 2 auf A 1 und wird Königin.

3) Der weiße Thurm von E 4 auf E 1 matt.

Erste Veränderung Nro. 19.

2) Der weiße König geht von C 4 auf B 3. Der schwarze Bauer von A 2 auf A 1 und wird Springer +.

3) Der weiße König von B 3 auf C 3. Der schwarze König von B 1 auf A 2.

4) Der weiße Thurm von E 4 auf B 4. Der schwarze König von A 2 auf A 3.

5) Der weiße Thurm von B 4 auf B 2. Der schwarze muß den Sprung verlieren.

Zweite Veränderung Nro. 20.

3) Der weiße König geht von B 3 auf C 3. Der schwarze Sprung von A 1 auf C 2.

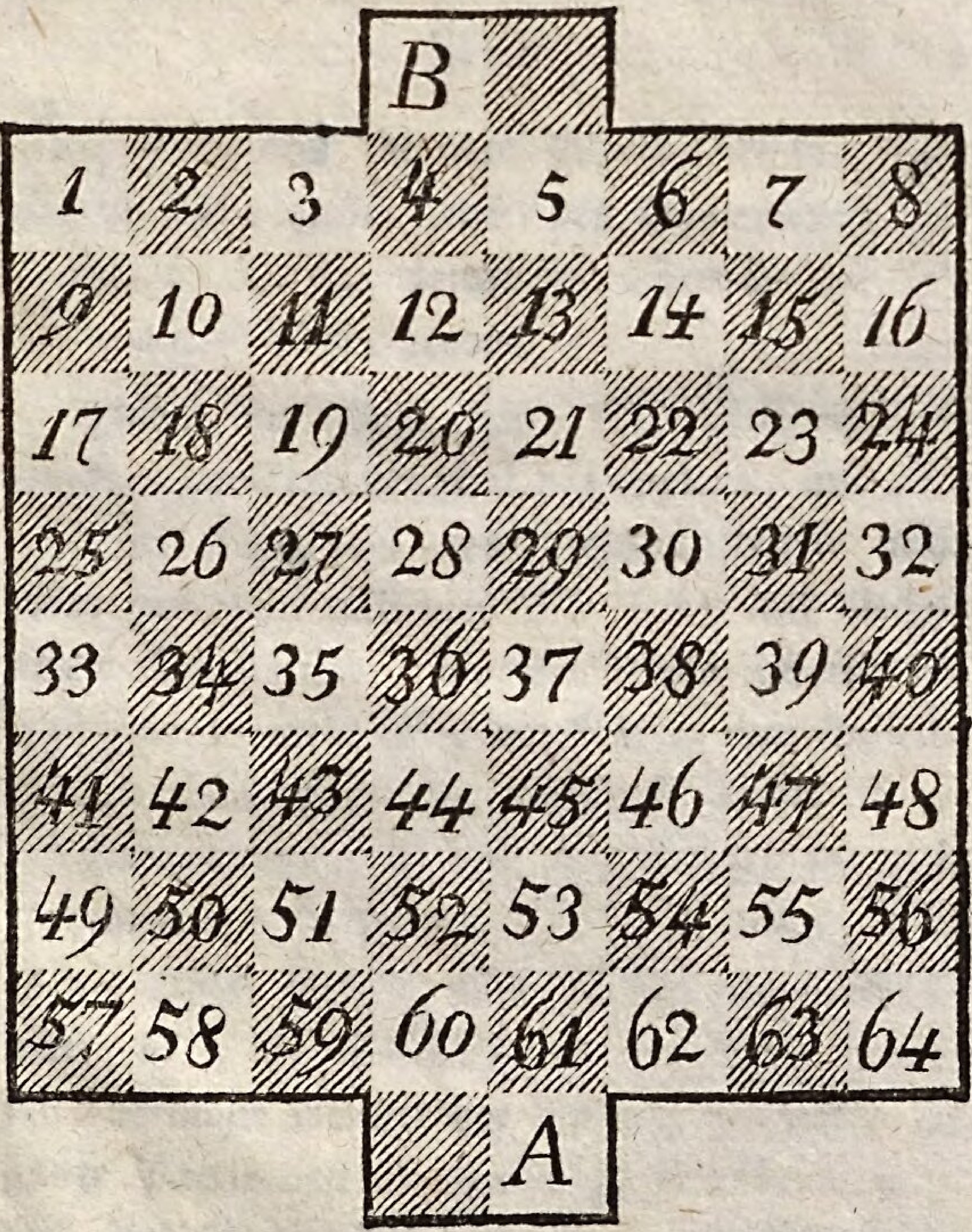
4) Der weiße Thurm von E 4 auf E 2. Der schwarze Sprung C 2 auf A 3.

5) Der weiße König geht von C 3 auf B 3. Der schwarze verliert den Springer.

Zweite Abtheilung.

Critik des Schachspiels, und Ideen zu einem andern demselben ähnlichen Spiele.

Fig. 4.



§. 12.

Der mehr oder mindere Werth, welchen ein Spiel hat, gehet aus der Anwendung der spyhischen Kraft, welche der Mensch auf selbes machen kann, hervor.

Findet der Geist keine Beschäftigung, so ermüdet die Einförmigkeit des Spiels, und bald wird es auch von den Beschränktesten nicht mehr geachtet, und dies geht selbst auf mechanische Spiele über, wo am Ende immer die richtigere Beurtheilung der Kräfte, dem Spieler die Oberhand über seinen Gegner giebt.

Darum hat sich das Schachspiel so viele Jahrhunderte in seinem Ruhme erhalten, weil es die ersten Denker aller Völker nicht erschöpfen, d. i. die Combination finden konnten, vermöge welcher der Anfangende durch die ganze Partie den Vortheil des Anfangs, d. i. den, des Gewinnstes der Zeit bei gleichen Kräf-

ten benützend, Sieger werden muß. Daß diese Möglichkeit im Spiel liegen muß, ist gewiß, so wie auch, daß wenn diese Combination gefunden ist, das Spiel allen Werth verliert, so wie eine aufgelöste Charade.

Diese Möglichkeit ist eine Unvollkommenheit des Spiels, denn sie begränzt es.

Eine zweite Unvollkommenheit ist, daß die ganze Kraft des Spiels im Spiele stehet, und zwar unendlich mehr als zum Hauptzweck erfordert wird, indem ein paar Pions hinreichen, den König matt zu machen. — Das Abtauschen der unnützen Streitkräfte wird daher dem guten Spieler zum Gesetz, um im Gang der Partie, seine Aufmerksamkeit nicht auf so viele Figuren vertheilen zu müssen, wohl wissend, daß wenn er ein simples Versehen macht, er auch einen schwächeren Gegner, der aufmerksam spielt, und ihm alle Steine abtauscht, nicht mehr gewachsen ist, da letztern die übrig gebliebene Figur meistens zum Meister der Partie macht.

Eine dritte Unvollkommenheit des Spiels ist, daß der Verlust der Königin, welches oft nur ein simples Versehen zur Ursache hat, dem

Gegner ein ganz entschiedenes Uebergewicht giebt, ohne daß der Verlierende ein Mittel hat, seinen Verlust zu ersetzen.

Ich schlage meinem Leser ein, dem Schach ähnliches Spiel, mit mehr spyhischer Freiheit und weniger physischen Mitteln, d. i. mehr Combinationen die nicht so leicht vorher zu sehen sind, und weniger Figuren vor, welches im folgenden besteht.

I. Mein Schachbrett erhält 68 Felder nach Fig. 4.

II. Der König stehet nach seiner Farbe auf dem Feld A und B, und das neben ihm stehende bleibt frey.

Derselbe kann also nur in schiefer Richtung auf diesen Feldern angegriffen werden, ist übrigens den nemlichen Gesetzen unterworfen, wie im Schachspiel, wird also eben so matt, und auch das patt gilt ihm für matt.

III. Vor ihm stehen auf den 8 Feldern 57—64, und 1—8, 8 Pion, welche alle gehn und schlagen wie der König selbst, sie dienen zur Vertheidigung und zum Angriff;

Ich gebe ihnen gleichen Gang mit dem König, weil ja z. B. der Feldherr in physischer Hinsicht, auch vor seinen Soldaten keine höhere Kraft hat, als diese, und eben so wäre es, wenn man sich diese Pions als formirte Divisionen, und den König als die Garde-Division denken wollte, geschlossene Ganze von gleichen physischen Kräften.

IV. Erreicht im Gange der Partie ein König ein Feld des Königs, seines Gegners, so setzt er eine Dame auf das Feld neben sich, welche alle Rechte der Dame des Schachspiels hat.

V. Gelingt es einem Pion auf die Linie der feindlichen Pions zu kommen, so wird er die correspondirende Figur des Schachspiels, d. i. ein Thurm, Springer, oder Laufer, erreicht er eines der Felder, vor dem König, so wird er auch zum Thurm, jedoch können nur zwey Thürme zugleich an jeder Partie auf dem Brett stehen.

VI Nun wäre also das Materielle des Spiels hergestellt, und es fehlt nur noch die spyhische Kraft, welche dem Scharfsinn Freiheit giebt,

seinen Gegner mit unvorherzusehenden Manöuvern zu ängstigen, oder wohl gar zu schlagen, und ein Versehen schnell wieder gut zu machen.

VII Zu diesem Ende gebe ich jedem Spieler eine Figur, welche ich den Genius des Spiels nenne, diese Figur wird nicht auf dem Brett aufgestellt, sondern bildet sowohl die Reserve, als das, was das wissenschaftliche Einwirken in einer Armee ausdrückt, und was überhaupt nicht preiß gegeben wird.

Die Gesetze für diese Figur sind folgende:

1) Diese Figur darf während der Partie von jedem Spieler nur viermal gebraucht werden, und zwar als, Laufer, Springer, Thurm, oder Dame, wie es demselben vortheilhaft scheint, nur muß, wann sie in's Brett gesetzt wird, angesagt werden als was sie gebraucht wird.

2) Sie darf aber nur auf ein unbesetztes und von keinem feindlichen Stein angegriffenes Feld gesetzt werden.

3) Sie darf nicht unmittelbar nehmen, son-

dern nur einen beliebigen Stein angreifen, den sie, wenn er nicht vertheidigt werden kann, im folgenden Zug nimmt, worauf sie das Feld desselben besetzt, in derselben Eigenschaft als sie genommen hat.

4) Sie kann den König Schach und Matt setzen, nur wenn sie als Springer angreift, kann sie dies nicht, wenn das Feld, worauf der König stehet, von einem andern Stein vertheidigt ist, und sich der Gegner diesen Fall bedingt.

5) Der Spieler kann jedesmal diese Figur, jener des Gegners entgegensetzen, wenn es die Lage des Spiels gebietet oder erlaubt, d. i. daß er das nöthige Feld unangegriffen frey hat, und zwar in welcher Eigenschaft er will.

6) Sie darf ihre vier Züge nach einander machen und in welcher Eigenschaft sie will, indeß muß sie dieses nicht, sie kann nach jedem Zug wieder aus dem Brett genommen werden, angreifen und schlagen sind zwey Züge.

7) Wann sie genommen werden, so ist der Zug verloren, und der Gegner benützt den hie-

durch errungenen Vortheil, ohne jedoch die Figur behalten zu dürfen, welche noch berechtiget ist, die 3, 2 oder 1 Zug zu machen, welche ihr von ihren vier Zügen übrig bleiben *).

8) Hat der König eine Dame gemacht, so darf sie nicht mehr in das Spiel, wohl aber jene des Gegners, wenn er nicht auch eine Dame hat.

Schlußbemerkung. Ohne durch das Gesagte, dem Schachspiel seine Vortrefflichkeit absprechen zu wollen (denn was in dieser Welt, hat keine Lücken) glaube ich doch, daß meine

*) Da die Spieler unter sich die Points bestimmen können, welche für den Gebrauch der Hilfsfigur nach ihren verschiedenen Werthen und Zahl der Züge, bezahlt werden müssen, so kann dies auch den Gewinnst des Spiels erhöhen.

Hat z. B. der Gegner diese Figur nur einmal gebraucht, so gewinnt er drei Point, über den Satz der Partie, hat er sie in einer minderen Eigenschaft gebraucht, so erhöhet dies wieder seinen Gewinnst, je nachdem die Spieler es bedingen.

Idee zur Unterhaltung der gebildeten Welt, besonders von jungen Kriegern, welche scherzend ihren Scharfsinn üben wollen, dienen wird, es ist ja nur von einem Spiele die Rede.

Daß übrigens diese Spielart von keiner Maschine in Fesseln gelegt werden kann, folgt aus der Freiheit ihrer Combination.

Staats-
Bibliothek
Bamberg

Folgende empfehlungswerthe Schriften sind in der Verlagshandlung erschienen, und um beygesetzte Preise in allen Buchhandlungen Deutschlands zu haben:

Baculometrie, oder praktische Feldmeßkunst mit Stäben und Kette oder Schnur. Für den Felddienst, mit 8 Kupfert. 12. 20 ggr. oder 1 fl. 30 kr.

Däzel, G. A. über die zweckmäßigste und zuverlässigste Methode große Waldungen zu messen, zu zeichnen und zu berechnen, zweyte Ausgabe, mit praktischen Anmerkungen und Zusätzen vermehrt, von G. W. Neebauer, mit 3 Zeichnungen u. Tabellen. gr. 8. 1 Rthlr. 8 ggr. oder 2 fl. 24 kr.

Hinsberg, J. v., das Lied der Nibelungen, mit 4 Kupfern. Wohlfeilere Ausgabe. gr 8. 1 Rthlr. oder 1 fl. 48 kr.

Merk, T. praktisches Handbuch für Stallmeister, Offiziere, Oekonomen, Thierärzte und Pferdeliebhaber überhaupt, nebst einer tabellarischen Uebersicht der in verschiedenen Krankheiten behandelten Pferde. 8. 16 ggr. od. 1 fl. 12 kr.

——— der praktische Pferdearzt Ein Handbuch für Pferdeliebhaber und Oekonomen. Mit deutschen Recepten, zum Gebrauche für jedermann. 8. 16 ggr. od. 1 fl. 12 kr.

Ranson, J. v. die spherische Trigonometrie in ihren Grundsätzen, vereinfacht und erweitert, reducirt auf die Elemente der Ebenen, mit 4 Steinabdrücken. gr. 8. 10 ggr. oder 45 kr.

——— Parallele zu Magolds mathematischem Lehrbuche. 1ster Thl. 2te vermehrte Auflage. Ein Sendschreiben an die Herrn Academiker in Landshut. gr. 8. 12 kr. od. 3 ggr.

Skell, F L. v. Beyträge zur bildenden Gartenkunst für angehende Gartenkünstler und Gartenliebhaber, mit 8 Steintafeln. gr. 8. 2 Rthlr. 12 ggr. oder 3 fl. 45. kr.

Stöckel, J. M. praktische Lehre oder Anweisung über den Uhrenbau in seinem ganzen Umfange, nach welcher ein jeder Liebhaber die besten und richtigsten Uhren aller Art selbst auf eine leichte und faßliche Art verfertigen kann, mit 16 Steintafeln 8. 18 ggr. oder 1 fl. 21 kr.

Stöckl, H. F. A. praktisches Handbuch für Künstler, Lakierliebhaber, Vergolder und Anstreicher aller Oelfarben, dieselbe unverändert zu erhalten, nebst noch vielen nützlichen Arbeiten in diesem Fache 3r Thl. gr. 8. 20 ggr. oder 1 fl. 30 kr.

—— 4ter Theil, mit 21 Steintafeln. gr. 8. 1 Rthlr. 12 ggr. oder 2 fl. 45 kr.

—— gründliche Anweisung zu aller Arten Lederlakirnng. 8. 6 ggr. od. 24. kr.

Taschenbuch der Pferdekunde, für Stallmeister, Offiziere, Oekonomen, Thierärzte und Freunde des Pferdes überhaupt, herausg. von Will u. Schwab. Zweiter und 3ter Jahrgang 1818 u. 1819. 12. 3 Rthlr. oder 5 fl. 30 kr.

Theorie des Geschäftsstyls, mit besonderer Hinsicht auf Militair-Dienst-Schriften. 8. 8 ggr. oder 30 kr

Virgins, J. B. Vertheidigung der Festungen im Gleichgewichte mit dem Angriffe derselben, übersetzt von J. v. Xylander, mit 14 Plänen. gr. 8. 4 Rthlr. oder 7 fl. 12 kr.

Xylander, J. v. die Strategie und ihre Anwendung auf die europäischen und teutschen Staaten im Allgemeinen und die südwestteutschen Staaten, insbesondere. gr. 8. 21 ggr. oder 1. fl. 36. kr.

—— was ist neuere Befestigung? gr. 8. 3 ggr. oder 12 kr.

In allen Buchhandlungen Deutschlands ist als so eben fertig geworden, um beigesetzten Preis zu haben:

Stöckel J. M.

Uhrmacher und Mechanikus.

Praktische Lehre

oder

Anweisung

über

den Uhrenbau

in seinem ganzen Umfange,

nach welcher

ein jeder Liebhaber die besten und richtigsten Uhren aller Art selbst auf eine leichte und faßliche Art verfertigen kann.

Mit 16 Steintafeln.

München, 1820.

bey Joseph Lindauer.

Preis 18 Gr. oder 1 fl. 21 kr.

Der Verf. widmet dieses Werkchen solchen Kunstfreunden und Liebhabern dieser Wissenschaft, welche über den waagerechten Stand und Berechnung der Uhren nicht gehörig unterrichtet worden sind; da die meisten Autoren welche über den Uhrenbau geschrieben haben, diesen wichtigen Gegenstand entweder gar nicht — oder nur oberflächlich behandelt haben. —

Er zeigt daher in diesem Werkchen, worinnen eigentlich die Dauer und Accuratesse der Uhren bestehen muß, da Er sich hinlänglich überzeugte, daß sich unter hundert Uhrmachern kaum einer befindet, der den wahren Begriff von dieser Kunst verstehet. Beobachtet aber hingegen ein jeder die in diesem Werkchen vorgeschriebenen drey Hauptregeln, so darf derselbe im voraus versichert seyn, daß die von ihm verfertigten Uhren nicht allein von größerer Dauer und Richtigkeit sind, sondern er wird auch mehrere Aufschlüße über diese Kunst ertheilen können.

Dieses zu empfehlende Werkchen zerfällt in 7 Kapiteln und handelt 1) von der Verbesserung der Thurm-Uhren 2) der Wand- 3) Secunden- 4) Monats- 5) Jahres- 6) Tisch- und 7) von den Stutzuhren.

Im vorigen Jahre sind in der Verlagshandlung erschienen, und beim Ausgeber dieses Blattes zu haben:

Stöckel, H. F. A. (Hofschreiner zu Schleiz) gründliche Anweisung zu aller Arten Lederlakirung. 8. 6 Gr. oder 24 kr.

— Praktisches Handbuch für Künstler, Lakierliebhaber, Vergolder und Anstreicher aller Oelfarben, dieselben unverändert zu erhalten. Nebst noch vielen nützlichen Arbeiten in diesem Fache. 3r Theil gr. 8. 20 Gr. oder 1 fl. 30 kr.

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Anweisung zum Schachspiel nebst Kritik desselben und Ideen zu einem neuen Schachspiel, welches von Maschinen nicht nachgeahmt werden kann

München 1820

Bamberg, Staatsbibliothek -- JH.Lud.o.18
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11712423-9